

MARTINA PIZZIGONI (SHE/ THEY)

MAALEX DUO ARTISTICO E CURATORIALE

ARTISTA MULTIMEDIALE · TECNOLOGIE CREATIVE PER L'IA · INTERACTION & AUDIOVISUAL DESIGN

Progettista culturale con esperienza internazionale nel campo delle **arti multimediali**, della curatela e della produzione tecnica. Esperta nel coordinamento di team interdisciplinari, nella gestione di **installazioni interattive** e nella traduzione della visione artistica in realizzazione tecnologica.

Attivamente impegnata in pratiche di ricerca e contesti espositivi in Europa e Giappone, parallelamente al mio lavoro di curatrice e producer mantengo una pratica artistica attiva. Le mie installazioni esplorano temi quali l'incarnazione digitale, i sistemi algoritmici (AI) e la ritualità. Le mie opere sono state presentate a livello internazionale con mostre recenti tra cui *Talentiert & etabliert*, 2025 (Linz, AT) e Ars Electronica 2024, Linz (AT), dove ho ricevuto la menzione d'onore dei *Campus Awards* per la mia opera (*Very*) *Neural System*.

Attualmente sto cercando di rafforzare i legami con la città di **Linz** applicando le mie competenze interdisciplinari in contesti collaborativi e istituzionali.

E-mail

pizzigoni.martina@gmail.com

Website / Portfolio

<https://linktr.ee/Martypizzi>

Numero di telefono

(+39) 342 08 51 269

Residenza

Bergamo (BG), Italia
Linz, Austria

ISTRUZIONE

MA in Interface Cultures | 2022 - Presente

Dipartimento di Media Studies, Kunsthochschule Linz, Austria

Periodo di Ricerca - Digital Nature Group, Prof. Yoichi Ochiai

Aprile - Luglio 2025 | Dipartimento di Informatica

Università di Tsukuba, Ibaraki, Giappone

MA in Progettazione Culturale | 2020 - 2021

Master Congiunto di Primo livello "Progettare Cultura"

Università Cattolica del Sacro Cuore & Politecnico di Milano, Italia

BA in NTA - Arti Multimediali | 2017 - 2020

Votazione: 110/110 cum laude, Supervisore: Prof. Riccardo Caldura

Accademia di Belle Arti di Venezia

Erasmus+ con Borsa di Studio - Fine Arts | 2018 - 2019

Technological University of Dublino (TU Dublin), Irlanda

LAVORI E PROGETTI

Creative technologist & multimedia artist | MAalex, Freelance

2019 - Presente

Pratica artistica sviluppata parellalamente da solista e come membro del duo artistico MAalex.

Social Media & Community Manager | Servus.at, AMRO'24

Linz, Austria, Aprile - Maggio 2024

Gestione della comunicazione e del coinvolgimento della comunità durante AMRO24, attraverso i social media del Festival.

Project Manager & Curatrice | Kunsthochschule Linz

Linz, Austria, Novembre 2023 - Marzo 2024

Co-curazione di *Cross-sections*, una mostra del dipartimento di Interface Cultures incentrato sull'archeologia dei media obsoleti.

Project Manager & Curatrice | Hyper*Espresso

The Wrong Biennale & Linz, Austria, Maggio 2023 - Marzo 2024

Coordinazione più di 19 artisti per una mostra ed eventi online/offline che esplorano l'identità italiana contemporanea attraverso la lente digitale.

Assistente di Produzione | Yuval Avital Studio

Milano, Italia, Febbraio - Settembre 2022

Ha sostenuto la produzione di opere audiovisive su larga scala per il *Reggio Parma Festival* e la Fondazione FMAV di Modena.

Assistente di Produzione | Studio Azzurro

Milano, Italia, Ottobre 2021 - Gennaio 2022

Assistenza nella produzione video per la Galleria Ricci Oddi di Piacenza, stesura bandi e prototipazione multimediale.

COMPETENZA LINGUISTICA

Italiano - Madrelingua

Inglese - Fluente (C1/C2)

KEY SKILLS

Project management & produzione:

Sviluppo di progetti artistici e curatoriali; ideazione, planning, budget, logistica e delivery in contesti istituzionali.

Comunicazione creativa: Scrittura e editing di testi curatoriali; ufficio stampa; design di layout espositivi; strategie contenuti/social; public speaking.

Teamwork & leadership: Lavoro cross-disciplinare con artisti, ricercatori e tecnici;

Sistemi interattivi: architetture real-time end-to-end: elaborazione input → output (schermi, proiezioni, audio multicanale).

Design generativo & realtime:

TouchDesigner, Unreal Engine, Unity, Python (automazioni, async, websockets), JavaScript (frontend + websockets), data-driven visual per applicazioni artistiche.

Generative / AI pipelines: integrazione modelli AI, (es. OpenAI, ElevenLabs, run in locale di LLMs), prompt design e flussi per video/immagini generative

3D & post: Blender (modellazione/shading, scene setup) per mockup di progetto, Adobe CC (Photoshop/Illustrator).

Sound/Video: Premiere Pro, DaVinci Resolve, Reaper; editing, color e delivery per installazioni e performance, Premiere Pro, DaVinci Resolve, Reaper.

Hardware, I/O & protocolli: OSC, WebSocket, seriale; microcontrollori Arduino; sensori, Kinect; setup A/V e mapping in contesti espositivi.

MARTINA PIZZIGONI (SHE/HEY)

MAALEX DUO ARTISTICO E CURATORIALE

ARTISTA MULTIMEDIALE · TECNOLOGIE CREATIVE PER L'IA · INTERACTION & AUDIOVISUAL DESIGN

MOSTRE SELEZIONATE

2025

DA FEST 10, Festival Internazionale d'Arte Digitale, presso Galleria L44 a cura di Venelin Shurelov, Sofia (BG).
Talentiert & Etabliert, a cura di Maria Venzl & Reinhard Gattinger, (23.05.25 - 21.09.25), PowerTower, Linz (AT).
Pop Chaos, Laval Virtual - Recto VRso, a cura di Judith Guez, Le Quarante, Laval (FR).

2024

DE_CLOUD, WIP Festival, Nicosia (CY).

7BELLO, a cura del collettivo curatoriale DFTM¹, Florence (IT).

Real Time / Virtual Time, Laval Virtual - Recto VRso, a cura di Judith Guez & Julien Lomet, Le Quarante, Laval (FR).
NOUS, Ars Electronica Festival, Interface Cultures, Linz (AT).

Datamorphosis - Elektron Festival, a cura di Françoise Poos & Vincent Crapon, Bridderhaus, Esch-sur-Alzette (LU).

2023

Pixxelpoint Festival, TIR Gallery, a cura di Nina Jeza & Barbara Jazbec, Nova Gorica (SLO).

Speculum Artium Festival, Zavod za kulturo Delavski, Trbovlje, (SLO).

Resonating Selves, Ars Electronica Festival, Interface Cultures, Linz (AT).

Apophenia, Kunsthalle Linz, Interface Cultures, Linz (AT).

RICONOSCIMENTI E PREMI

Ars Electronica Campus Awards 2024, Menzione d'onore per il lavoro (*Very*) Neural System.

Traumstipendium 2024, Linz (AT) | Sponsor: Energie AG & OÖ Landes Kultur GmbH;

Borsa di ricerca per la realizzazione di *Tutta Notte Buia*, poi presentato nella mostra *Talentiert & Etabliert* (2025).

Förderungsstipendium 2024, Linz, (AT) | Sponsor: Kunstudiversität Linz;

Supporto alla produzione e realizzazione del lavoro *Tutta Notte Buia*.

Förderungsstipendium 2023, Linz, (AT) | Sponsor: Kunstudiversität Linz;

Supporto al progetto curatoriale *Hyper*Espresso*, padiglione d'arte digitale della *The Wrong Biennale 2023/2024*.

RESIDENZE E PROGETTI SPECIALI

2025, Ottobre - Residenza artistica presso L44.space, Sofia (BG).

2025, Gennaio - Domus, Galatina, Lecce (IT); Residenza artistica di un mese con un workshop su AI, ritualità e lutto, sviluppato nell'ambito di *Domus In_Residence*.

2024, Settembre - Residenza artistica presso Casa Netural, Gorizia (IT); Partecipazione a Co.So! Artisti per il Sociale 2024 e intervento a Casa Netural Talks, a seguito del workshop di Thomas Braida a Villetta 2.0.

2024, Maggio - Residenza artistica presso Bridderhaus, Esch-sur-Alzette (LU).

2023, *Hyper*Espresso*, The Wrong Biennale 2023/2024. Gestione del progetto, produzione e curatela del padiglione digitale online. Presentazione ufficiale sostenuta da *The Wrong Biennale*, Interface Cultures, Kunstudiversität Linz (AT).

PUBBLICAZIONI, WORKSHOP E CONFERENZE

Università di Tsukuba (JP), 2025, Presentazione per il corso di Media Art di Yoichi Ochiai, *Digital Nature Group*.

Death Design Data | Onomatopee 254, pubblicazione a cura di Cecilia Casabona & Ginevra Petrozzi; presentato a Parco Studio Gallery, Milano (Maggio 2025).

Lecture presso Scuola di Cinema Luchino Visconti, Milano (IT), 2025; sull'identità digitale, la memoria e l'aldilà nella pratica di MAalex, per il dipartimento di Multimedia Design.

Presentazione ricerca Università di Lussemburgo (LUX), 2024; parte del corso di Critical Data di Manuela Naveau.